

Master System®

Chapolim Dracula



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com 2 jogadores conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho CHAPOLIM X DRÁCULA no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. CHAPOLIM X DRÁCULA é para 1 ou 2 jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Quem é quem

Chapolim

Chapolim é o nosso herói. Seus movimentos são friamente calculados, tornando-se difícil derrotá-lo. Sempre que os inimigos se aproveitarem de sua nobreza e entrarem em contato com nosso herói, sua energia diminuirá. Você deve achar os Dráculas e eliminá-los antes que ela chegue a 0.



Chapolim



Drácula

Drácula

Há um total de 5 Dráculas, 4 dos quais são aprendizes. Cada um deles possui 1 pedra preciosa. Para terminar uma fase, todos os Dráculas devem ser destruídos.

Derobat

É um morcego assustador.

**Morto**

É uma terrível criatura que segue você o tempo todo.

**Chave**

Sem ela, o caixão não poderá ser aberto. Deve estar com algum laçao ou em outro lugar. Tente achá-la dando socos nos inimigos.

**A Múmia**

Um cara horripilante.

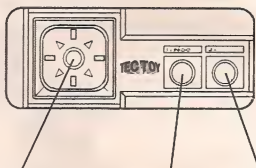
Lança-chamas

Cospe fogo quando você chega perto dele.

É melhor atacá-lo por cima, pulando sobre ele.



Assuma o controle !



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Enquanto Chapolim pula, o **Botão de Soco** e/ou o **Botão Direcional**, podem ser usados ao mesmo tempo.

Botão D

- Pressione-o para cima ou para baixo para subir ou descer uma escada.
- Pressione-o para direita ou para a esquerda para movimentar Chapolim nessas direções.
- Pressione-o para baixo e para a direita ou para baixo e para a esquerda para que Chapolim se arraste nessas direções.

Botão 1

- Inicia o jogo ou faz Chapolim pular.

Botão 2

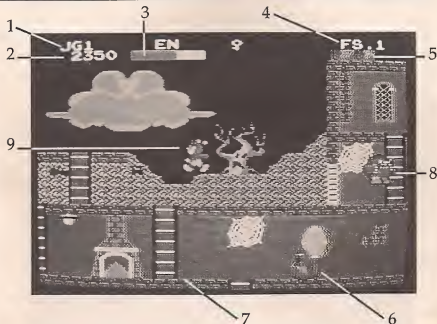
- Faz com que Chapolim dê socos.

A saga de Chapolim

Para passar de fase, você deve capturar as 5 pedras preciosas que estão com os Dráculas antes que sua energia chegue ao fim. Feito isso, um portal mágico irá se abrir. Você deve procurá-lo para ir para um novo castelo. Lembre-se que cada Drácula eliminado libera uma única pedra preciosa.

Chapolim contará com 3 vidas. Cada vez que o medidor de energia chegar ao fim, ele perde 1 vida. Chapolim ganhará 1 vida extra quando fizer 50.000 pontos. Tome cuidado, pois os inimigos estão contando com sua astúcia !

Sinais de tela



① Jogador em ação

② Pontuação

③ Medidor de Força

④ Número da fase

⑤ Número de vidas restantes

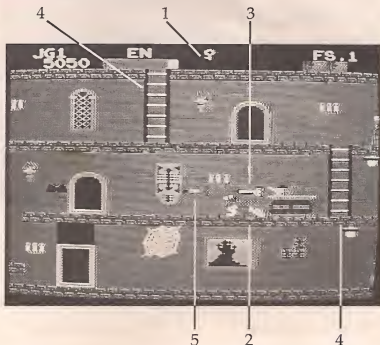
⑥ Morto

⑦ Escadas para o porão

⑧ Lança-chamas

⑨ Chapolim

Aproveitando-se de sua nobreza, os inimigos de Chapolim irão persegui-lo por toda a parte, tentando diminuir sua energia. Mas nosso herói tem uma vantagem: seus movimentos são friamente calculados. Assim, ele irá se aventurar pela casa mal-assombrada dos Dráculas, procurando localizar os caixões onde eles dormem.



- ① A chave que Chapolim recuperou, depois de destruir as criaturas.
- ② Chapolim se arrasta.
- ③ Flecha do Poder.
- ④ Escada para o porão.
- ⑤ Martelo.

As monstruosas criaturas não são os únicos perigos. Martelos voadores e flechas poderão atacar Chapolim de repente. Você tem de se abaixar e esquivar-se deles.

Você pode também saltar sobre elas. Ao saltar sobre um martelo, você o captura, passando a utilizá-lo.

Ao saltar sobre 20 flechas você torna os inimigos momentaneamente inofensivos.

Ao começar o jogo, destrua as criaturas e encontre a chave que abre os caixões. Destrua seus inimigos dando socos.

Quando aparecerem estrelinhas vermelhas depois de um soco, é porque o inimigo foi destruído.

Quando aparecem estrelinhas amarelas, é porque seu ataque fracassou.

Se sua energia estiver quase no fim, procure um tesouro, e ele lhe dará pontos e energia.

Pontuação

Criaturas	Pontos
Derobat	250 pontos
Morto	250 pontos
Múmia	300 pontos
Lança-chamas	750 pontos
Dráculas	1 500 pontos
Tesouro	200 pontos - 2 800 pontos

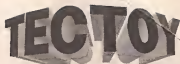
Bônus

Bônus para cada fase do jogo:

Número de fases	Bônus
1	1 000 pontos
2	3 000 pontos
3	5 000 pontos
4	10 000 pontos
5	30 000 pontos
6	50 000 pontos

Dicas úteis

- Enquanto estiver brigando, observe o Medidor de Força.
- Antes de abrir os caixões dos Dráculas, esteja certo que seu poder encontra-se no máximo.
- Ao lutar contra as criaturas inimigas, não gaste energia à toa.
- Salte sobre as luzes para tornar seus inimigos inofensivos por um tempo.
- As janelas pretas são passagens secretas para outros ambientes. Aproveite-se disso!



CERTIFICADO DE GARANTIA

A **TEC TOY** garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY** munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e conserto por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY**.

TEC TOY

Nº CO 0212722766

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores
Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 831-2266

TECTOY

© 1990 Roberto Gomez Bolaños

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

